Resident Evil para 3D&T

- Introdução:

Alguns assassinatos acontecem entorno de Raccon City, a população pensava em várias hipóteses desde " Serial Killer californiano" até a " vingança de um espírito indígena " . Todos passaram muito longe da verdade.

Foi então acionado o S.T.A.R.S team - uma subdivisão da própria polícia de Raccon, composta por oficiais experientes e especialistas em operações especiais . Uma espécie de Swat local.

A população depositou as esperanças no Bravo Team, a equipe destacada para o caso. Eles partiram bem armados em um dos helicópteros especiais do S.T.A.R.S, passou se tempo, nenhum deles retornou.

Uma nova equipe foi acionada, com a tentativa de resgatá-los: o ALPHA Team.

A descoberta de uma mansão no meio da floresta, surpreende a todos.

O terror está prestes a acontecer!

- O jogo:

Um dos melhores jogos do PlayStation, agora para 3D&T. Aqui na cidade de Raccon acontece vários assassinatos entorno da cidade, que depois mais tarde os personagens descobrem que as mortes ocorreram através do T-vírus .

Os personagens serão feitos com 9 pontos e no máximo de 2 desvantagens. Para manejar armas de fogo é preciso Ter uma perícias adequada.

- Vantagens:

Ataque Múltiplo (+1 ponto)
Patrono (+2 pontos)
Paralisia (+1 ponto)
Energia Extra (+1 e +2 pontos)
Riqueza (+3 pontos)
Ataque Especial (+1 ponto)
Aparência Inofensiva (+1 ponto; mas os zumbis não vão ligar para isso)
Aliado (+1 ponto)
Ambidestria (+2 pontos)
Rapidez na Recarga (+1 ponto)

- Desvantagens:

Código de Honra dos Heróis (-1 ponto)
Código de Honestidade (-1 ponto)
Devoção (-2 pontos)
Monstruoso (-1 ponto)
Dependência (-2 pontos)
Munição Limitada (-1 ponto)
Insano (-1 ponto)
Assombrado (-1 ponto)

- Perícias:

Máquinas
Armas
Investigação
Crime
Esporte
Animais
Medicina

- Personagens:

Os protagonistas desta grande história:

Chris Redfield
Força: 2 Habilidade: 2 Resistência: 2 Armadura: 1 Poder de Fogo 2 (10 Pvs.)
Armas (+ 2 pontos), Investigação (+2 pontos), Computação (+ 1 ponto), Energia Extra (+1 ponto), Devoção: servir e proteger(-2 pontos), Código de Honra e Honestidade (-2 pontos)

Jill Valetine:
Força: 1 Habilidade: 3 Resistência: 1 Armadura: 2 Poder de Fogo: 2 (6 Pvs.)
Armas (+2 pontos), Investigação (+ 2 pontos), Patrono: Stars (+2 pontos), Computação (+1 ponto), Munição Limitada (-1 ponto), Devoção: Proteger os Amigos (-2 pontos)

Barry Burton
Força: 2 Habilidade: 2 Resistência: 2 Armadura: 1 Poder de Fogo: 3 (12Pvs.)
Armas (+2 pontos), Herbalismo (+2 pontos), Devoção: Proteger os amigos (-2 pontos)

Albert Wesker
Força: 1 Habilidade: 2 Resistência: 2 Armadura: 1 Poder de Fogo: 1 (10Pvs.)

Ciências (+2 pontos) , Armas (+2 pontos), Patrono: Umbrella (+2 pontos), Devoção: Usar Tyrant para guerra (- 2 pontos)

- Os inimigos:

Humanos e algumas cobaias e a arma biológica Tyrant:

Zumbis:

Força: 0-1 Habilidade: 0-1 Resistência: 1-2 Armadura: 0-1 Poder de Fogo: 0 (6-12 Pvs.)
Infectar, Monstruoso

Estas são criaturas mais comuns na mansão abandonada. Qualquer pessoas morta por zumbis retorna como um deles após 2 horas, desde que a vitíma não tenha sido decapitada

Cães-Zumbis:
Força: 2 Habilidade: 2 Resistência:2 Armadura: 0 Poder de Fogo: 0 (9-12 Pvs)
Infectar, Monstruoso

Animais geneticamente transformados pela exposição ao T-vírus . Eram originalmente cobaias em experiências da Umbrella Corp., mas escaparam das jaulas durante o incidente em Raccon City. Como os zumbis normais, eles também podem infectar as vítimas, tendo o mesmo dano e causa do zumbi

Haunter:
Força: 3 Habilidade: 3 Resistência: 2 Armadura: 2 Poder de Fogo: 0 (8-12 Pvs)
Ataque Múltiplo, Monstruoso

Haunters são algumas cobaias mudadas genéticamente, tem grande habilidades em ataques surpresa . São perigosos e atacam rapidamente.

Aranha Gigante:
Força: 1 Habilidade: 3 Resistência: 3 Armadura: 1 Poder de Fogo: 1 (15-18 Pvs.)
Ataque especial: envenenar (Força), Monstruoso

Uma aranha super desenvolvida, seu ataque de envenenamento exige do personagem um teste de resistência , em caso de falha no teste, o personagem a cada 2 turnos tomará 1 ponto de dano.
Após a morte da aranha, ela liberará 5d6 de aranhas normais (F:0 H: 0 R:0 A:0 PdF:0, 1 pvs.), a cada 10 aranhas, a vítima terá que fazer um teste de resistência , se falhar, o personagem sofrerá o efeito do veneno igual ao de uma aranha gigante. Para

curar-se do veneno o personagem precisa achar um antídoto ou senão misturar todas as ervas (Verde, Azul e Vermelha).

Plantas :
Força: 2 Habilidade: 2 Resistência: 2 Armadura: 1 Pdf:1 (10-12 Pvs.)
Ataque múltiplo, Ataque especial: Gás venenoso (Pdf), vulnerabilidade: Fogo, Monstruoso

Como os outros, foi uma experiência genética, sua movimentação é muito pouca. Costuma pegar suas vítimas de surpresa . Se caso o personagem sofrer um ataque especial, terá que fazer um teste de resistência, se falhar no teste, ele sofrerá 2 pontos de dano a mais.

Cobra Gigante:
Força: 4 Habilidade: 2 Resistência: 3 Armadura: 1 Poder de fogo: 0 (15-18 pvs.)
Ataques Especiais: Abraço (For.), Veneno (Poder de Fogo), Monstruoso

Esta cobra possui um tamanho fora do padrão da espécie, pois teve uma grande exposição ao T-vírus, e é extremamente mortal contra suas vítimas. Aparece-se muito pouco deste animal, por não ser alvo de experiências genéticas da Umbrella. Seu veneno tem o mesmo efeito e dano da aranha gigante.

Tyrant:
Força: 6 Habilidade: 4 Resistência: 5 Armadura: 3 Poder de Fogo:0 (29 Pvs)
Acelerador, Monstruoso

Tyrant é o grande fruto das pesquisas utilizdas o T-vírus. Grande, forte e aterrador , o monstro foi criado pela equipe de cientistas da Umbrella , situada na mansão nos limites de Raccon City. Tem aparência humanoíde, mas com os orgãos pulsando fora de seu corpo e uma imensa garra no seu braço esquerdo.

Plantas Gigantes:
Força: 3 Habilidade: 3 Resistência: 4 Armadura: 3 Poder de Fogo: 1 (20 Pvs)
Ataque especial: Sufocamento (for), Ataque múltiplo, Monstruoso, Vulnerabilidade: Fogo

Uma planta igual a outra, só que maior e com ataques mais perigosos.

Tubarão:
Força: 4 Habilidade: 3 Resistência: 3 Armadura :0 Poder de Fogo:0 (13-15 Pvs)
Ambiente Especial: Água

Aparece em alguns tanques de água na mansão

Corvos:
Força: 0 Habilidade: 3 Resistência: 0 Armadura:0 Poder de Fogo: 0 (1 Pv)
Levitação

Aparecem na maioria das vezes em cima de cadáver em estado de decomposição

Medicamentos:

Erva verde (Green Herb): Cura 1d3 de pontos de vida
Erva vermelha (Red Herb) : Não tem utilidade sozinha
Erva azul (Blue Herb) : Retarda o efeito do veneno em 3 turnos a mais

Obs: Só pode ser usado as ervas se o personagem possuir a perícia Botânica ou a especialização em Herbalismo.

Tabela de Mistura de Ervas

	Erva Verde	Erva Vermelha	Erva Azul
Verde	Cura d6	Cura d3	Cura d4+1
Vermelho	-	-	+1 rodada p/ venenos
Azul	Cura d4	-	-

Ex:
O personagem mistura a erva azul com a vermelha, na tabela o resultado será nenhum, mas se misturar a vermelha com a azul, o efeito acontecerá . Então o mestre deve ficar esperto com a ordem das ervas na hora da mistura.

Se caso misturar todas as ervas, ela se transformará em um antídoto para veneno e cura 2d6, e se caso um personagem tenha chegado a zero ou menos, volta com 1 ponto de vida
Spray de Primeiros Socorros: cura d4+1 de pontos de vida
Antídoto: cura envenenamento

Armas:

Uma das partes mais importantes para os personagens:

Armas	**PdF**
Faca	1

Bereta	2
Shotgun	3
Magnum 357	4
Rocket Launcher	5

Obs: Para usar armas é preciso a perícia armas ou a especialização da arma que vai usar.

Esta adaptação foi feita por Luiz "Kusanagi", se quiser dar sua sugestão ou crítica meu e-mail é: kusangi-luiz@bol.com.br . Bom divertimento